

Manual del usuario para la máquina de fútbol



SideKick

Imagina un entrenamiento fuera de límites



GLOBALWMÉXICO

SPORTS INTELLIGENCE

www.globalwmexico.com

Índice

Renuncia de garantías y exoneración de responsabilidad	4
Seguridad	5
Entrenamiento Seguro	7
Poniendo en marcha la máquina de fútbol Sidekick	8
Encendido "On"	9
Off (Apagado)	10
Cambiar la velocidad del balón	11
Cambio de dirección	12
Apuntar hacia la derecha o izquierda	15
Cambiar el ángulo de elevación	16
Cambio el eje de giro	16
Desmontaje y Transportación	19
Recargando las baterías de la máquina de fútbol Sidekick	19
Cuidado de las baterías	20
Apéndice: Etiquetas de Seguridad	22

Renuncia de garantías y exoneración de responsabilidad

La máquina de fútbol Sidekick es un aparato sumamente eficaz el cual utiliza rápidas llantas giratorias para lanzar balones de fútbol con una velocidad de hasta 80 yardas a 70 millas por hora (30m/s). El mal uso de la máquina de fútbol Sidekick puede ocasionar algún daño grave o incluso la muerte. Al comprar la máquina de fútbol Sidekick, usted está de acuerdo con (a) leer y seguir las reglas de seguridad que contiene el manual del usuario, (b) asegurarse que todas las demás personas que utilicen la máquina de fútbol Sidekick comprendan y sigan estas reglas de seguridad, y (c) asegurarse de que haya supervisión directa por parte un adulto cuando sean menores de edad los que utilicen la máquina de fútbol Sidekick, así como, asegurarse que entiendan y sigan las reglas de seguridad. Usted está de acuerdo en asumir total y absoluta responsabilidad legal por las consecuencias que se presenten, así como por las consecuencias ocasionadas por el maltrato o mal uso de la máquina de fútbol Sidekick. Estas consecuencias comprenden, mas no se limitan a lesiones a personas o animales, daño a instalaciones, propiedades o a la máquina de fútbol Sidekick. En lo sucesivo usted está de acuerdo en eximir de toda responsabilidad a Seattle Sport Sciences, Inc., por alguno de los eventos anteriormente mencionados que llegaren a suceder.

Existen riesgos implícitos durante el entrenamiento de fútbol que también aplican para el uso de la máquina de fútbol Sidekick. Entre ellos el ser golpeado por un balón y lesiones que se puedan presentar mientras el entrenamiento se lleva a cabo. Usted está de acuerdo en eximir de toda responsabilidad a Seattle Sport Sciences, Inc., de todas aquellas lesiones que puedan ocurrir durante el uso de la máquina de fútbol Sidekick.

Seguridad

PRECAUCIÓN

La máquina de fútbol Sidekick es un aparato sumamente eficaz el cual utiliza rápidas llantas giratorias para lanzar balones de fútbol, con una velocidad de hasta 80 yardas a 70 millas por hora (30m/s). Se debe usar con precaución y cuidado, ya que no es un juguete. Es necesario seguir las siguientes reglas de seguridad y PRECAUCIONES que se mencionan a continuación, así como el uso del sentido común para obtener un uso adecuado y seguro de la máquina de fútbol Sidekick.

Manejo seguro de su máquina de fútbol Sidekick. Revise la máquina antes de cada uso. Con mucho detenimiento, siempre revise la máquina antes de conectar la batería a la corriente eléctrica. Si alguna parte se ve desgastada, suelta o maltratada, no conecte el cable de electricidad de la batería ni encienda la máquina de fútbol Sidekick sin antes haber hablado con Seattle Sport Sciences, Inc., o con alguna persona que de el servicio de mantenimiento, con el fin de asegurarse que se puede usar la máquina sin peligro alguno. Si la máquina se encuentra funcionando y usted nota algún daño, un desgaste excesivo, que no funciona correctamente, o si usted duda acerca del manejo adecuado de la máquina, apáguela y no la use sin consultar con Seattle Sport Sciences, Inc. o un técnico de mantenimiento autorizado.

Mantenga la máquina limpia. Mantenga siempre la máquina de fútbol Sidekick libre de lodo y otros contaminantes, siga las instrucciones de limpieza que se mencionan en el presente manual.

No meta las manos dentro del protector de las llantas. Manténgase alejado del orificio de salida. El protector de las llantas se encuentra en esa posición por una razón específica, la cual es mantener las manos fuera y eliminar el rocío de agua y contaminantes.

- Nunca introduzca objetos en el protector de llantas mientras estas estén girando, incluyendo manos o cualquier otra parte del cuerpo.
- Antes de acercarse o de insertar cualquier objeto al protector de las llantas, presione el botón rojo para detenerlas, espere a que estas se hayan detenido por completo (que la luz azul no este encendida o parpadeando y que visiblemente las llantas se hayan detenido).
- Bajo ningún motivo, nunca, acerque partes del cuerpo, especialmente los ojos, cerca o enfrente del orificio de salida del protector de las llantas mientras estas estén girando. Contaminantes como lodo o pedazos de pasto pueden salir salpicados por el orificio de salida mientras las llantas giren, esto podría ocasionar una seria lesión afectando los ojos e incluso provocar ceguera.

- Si algún objeto extraño cayera dentro del protector de las llantas, oprima el botón rojo para detenerlas y espere a que la luz azul se apague, gire el ensamblaje de las llantas siguiendo las instrucciones que se mencionan en el presente manual hasta que el objeto se deslice debido a la fuerza de gravedad en una posición en la que se pueda recuperar con la mano. Si esto no funciona y no puede recuperar el objeto contacte Seattle Sport Sciences, Inc. o un técnico de mantenimiento autorizado que le pueda proporcionar instrucciones para recuperar el objeto de un modo seguro. Bajo ningún motivo, nunca, encienda las llantas cuando algún objeto extraño permanezca dentro del protector de llantas, ya que puede salir expulsado a altas velocidades, creando un grave riesgo o lesión incluyendo daño cerebral o afectación a los ojos.

No intente reparar o arreglar la máquina de fútbol Sidekick a menos que se encuentre bajo las instrucciones del fabricante. No existen partes de la máquina de fútbol Sidekick planeadas para ser ajustadas o reparadas por personas ajenas a Seattle Sport Sciences, Inc., o técnicos de mantenimiento autorizados. No intente arreglar la máquina de fútbol Sidekick usted mismo, a menos que se encuentre bajo la supervisión de Seattle Sport Sciences, Inc., o de un técnico de mantenimiento autorizado.

No modifique la máquina de fútbol Sidekick. Modificaciones no autorizadas a la máquina de fútbol Sidekick pueden aumentar el riesgo de una lesión grave por el uso de la máquina.

Utilice únicamente balones de fútbol inflados correctamente del número 5 en buenas condiciones. La máquina de fútbol Sidekick únicamente puede ser utilizada con balones de fútbol, número 5, en buenas condiciones e inflados a la presión que el fabricante recomienda, para entrenar jugadores que puedan entrenar y jugar con un balón de fútbol número 5 sin correr riesgo alguno. Un balón desinflado es peligroso y no debe utilizarse para entrenar o jugar, con la máquina de fútbol Sidekick o sin ella.

Tenga cuidado al girar el carrito. La máquina para fútbol Sidekick armada completamente incluyendo la caja de baterías. Pesa más de 150 libras (68 Kg) y puede lastimar personas u objetos en su trayectoria si no se controla adecuadamente. Mantenga el eje delantero de las patas de la máquina despejadas. Baje la velocidad al mínimo para mover la máquina de fútbol Sidekick y camine lentamente. Si necesita descender por una pendiente, gire el carrito a manera que usted se encuentre atrás de la máquina de lo contrario al tenerla frente usted será más difícil de controlar en la bajada. Mantenga a las demás personas alejadas de la máquina mientras esta se mueva. Si necesita deslizar la máquina por alguna pendiente, alerte a las demás personas para despejar el área en caso de que esta rueda hacia abajo descontroladamente.

Entrenamiento Seguro

Tenga conocimiento de la trayectoria del balón. Antes de usar la máquina de fútbol Sidekick para hacer el saque del balón, cerciore se de (a) el jugador o los jugadores a los que se les dirigirá el toque de primer intención están a la espera de este y (b) que no hay otros jugadores, entrenadores, espectadores u obstrucciones en la trayectoria del balón. Así como un tiro efectuado por un jugador, un balón lanzado por la máquina de fútbol Sidekick que golpee a alguna persona a una distancia corta, especialmente si lo toma por sorpresa, puede causar serios daños e incluso la muerte.

Conozca a sus jugadores. La velocidad del servicio que lance la máquina de fútbol Sidekick deberá ser relativo a la seguridad con que el jugador o los jugadores puedan recibirlo, especialmente, en el caso de jugadores jóvenes ya que el servicio de recepción de un jugador joven normalmente es diferente al entrenamiento que recibe un adulto profesional y puede causar graves lesiones e incluso la muerte. Si usted no esta seguro de las velocidades adecuadas, consulte a un entrenador experimentado de fútbol para que le proporcione guías específicas para sus jugadores. Como regla general, la velocidad del servicio no deberá ser mayor a la que los jugadores han experimentado en el nivel de juego al que están acostumbrados.

Conozca a sus operadores. Si alguna persona no es apta para seguir las siguientes reglas de seguridad, no las comprende, incumple el aplicarlas o no acepta la importancia de estas, no se le deberá permitir operar la máquina. Especialmente si se trata de menores de edad. Nunca permita a un menor de edad operar la máquina de fútbol Sidekick sin la supervisión de un adulto que tenga conocimiento de las reglas de seguridad.

Este alerta del clima. Si la nieve o la lluvia no permiten que el balón engrane adecuadamente en las ruedas de la máquina de fútbol Sidekick, apague la máquina y descontinúe su uso, no trate de forzar el balón en las llantas. Si el cielo esta tronando y hay rayos, aún a la distancia, apague la máquina de fútbol Sidekick y cúbrala.

Designe una zona neutral. El entrenar con conos o con cualquier otra marca visible tendrá el propósito de delimitar una zona neutral alrededor de la máquina de fútbol Sidekick, aún cuando esta se encuentre apagada. La zona neutral deberá tener un mínimo de 5 yardas en todas las direcciones alrededor de la máquina. Esto para minimizar el riesgo de que alguien pueda toparse, tropezar o pegarse con la máquina, de igual forma esta zona servirá para alertar la presencia de la máquina en el campo.

Use su sentido común a la hora de practicar con cabeceo. Aprender la mecánica apropiada de cabecear no es únicamente cuestión de habilidades, también le permite a los jugadores actuar con mayor seguridad en situaciones de cabecear durante partidos. Sin embargo, los estudios no han proporcionado datos específicos entre jugadores jóvenes que cabecean el balón de fútbol y el riesgo de daños cerebrales, no se cuenta con guías específicas acerca de cuantas y que tipo de prácticas de cabeceo se consideren inseguras. En ausencia de dicha guía, el uso del sentido común deberá regir el uso de la máquina de fútbol Sidekick para práctica con cabeceo: limite la velocidad del servicio y el número de repeticiones a las que considere prudentes con jugadores o entrenadores que sean de la misma edad, constitución física y nivel de juego o habilidades. Use únicamente balones de tamaño número 5, en buenas condiciones, inflado de acuerdo a las especificaciones del fabricante; un balón con poco aire es más peligroso que uno inflado correctamente, lo cual incrementa el riesgo de un serio daño cerebral. Recomendamos que las dudas que se presenten relacionadas con la seguridad de cabecear un balón sean dirigidas a su institución, organización, federación, de fútbol o a algún médico que tenga investigaciones en la materia.

Poniendo en marcha la máquina de fútbol Sidekick

ADVERTENCIA

Lea y siga todas las reglas de seguridad en la sección de seguridad del presente manual. En caso de no hacerlo puede ocasionar un grave riesgo o una seria lesión e incluso la muerte para el operador u otras personas.



Encendido "On" Lanzar un balón

Conecte el cable de electricidad a la caja de baterías.

Oprima el botón de encendido "On" (color negro). El cual encenderá los motores y hará que las ruedas roten. La luz de color azul "On" se enciende para indicar que las llantas ahora están girando.

Cuando la luz verde "ready" se enciende, las llantas de la máquina de fútbol Sidekick se encuentran a la velocidad apropiada y listas para lanzar un balón. Esto puede tomar entre 1-2 minutos.

Asegúrese de que no haya personas u objetos en frente de la trayectoria de la máquina. Alerta a los jugadores o a cualquier otra persona que se encuentre frente a la máquina que un balón será lanzado.

Inserte un balón en el orificio de entrada del protector de las llantas. Haga una leve presión hasta que las llantas aseguren el balón y salga por el otro lado para ser lanzado. No es necesario introducir su mano hasta el fondo por el orificio de entrada ya que el balón será asegurado por las llantas antes de que sus manos toquen la entrada del orificio.

Nota: La parte superior de la máquina de fútbol Sidekick retrocederá levemente mientras lanza el balón. Mientras mas rápido sea el tiro, más brusco será el movimiento hacia atrás.

Espere a que la luz verde "Ready" se encienda nuevamente antes de lanzar otro balón, normalmente toma de 3 a 7 segundos.

PRECAUCIÓN

Bajo ninguna circunstancia coloque alguna parte del cuerpo u otro objeto dentro del protector de las llantas, mientras estas se encuentren girando (la luz azul estará encendida o parpadeando). El único objeto permitido dentro del protector de las llantas, mientras estas giran es un balón número 5, en buenas condiciones, inflado correctamente. Cualquier otro objeto o parte del cuerpo dentro del protector de las llantas mientras están girando generan un grave riesgo o incluso la muerte para el operador u otros, debido a los proyectiles que puedan ser lanzados a una velocidad muy alta, o bien, si alguna parte del cuerpo quede atorada en las llantas cuando estas estén girando.

PRECAUCIÓN

La máquina de fútbol Sidekick es capaz de lanzar un balón de fútbol hasta 70 mph (30m/s). El no alertar a los jugadores u otras personas, ya sea el uso de una velocidad excesiva para la distancia y habilidades del jugador, puede causar una lesión grave al ser golpeado por el balón, incluyendo una lesión grave cerebral o que cause una afectación a los ojos.

Off (Apagado)

Para detener el uso de la máquina y apagar el botón de encendido, oprima el botón rojo "Off". La luz azul parpadeará para indicar que las llantas han parado. Una vez que las llantas se han detenido por completo, la luz azul se apagará y la energía de los motores dejará de ser suministrado. Una vez que la luz azul este apagada, deberá desconectar el cable de la batería. No desconecte el cable de electricidad hasta que las llantas se hayan detenido por completo y la luz azul se encuentre apagada.

Nota: Para evitar el escurrimiento de las baterías mientras la máquina de fútbol Sidekick no este en uso, desconecte el cable de electricidad después de apagar la máquina.

Le recomendamos cargar las baterías después de cada sesión de entrenamiento. Simplemente conecte el cargador de baterías ya sea al contacto de electricidad o en la caja de baterías, después conecte el cargador a la toma de corriente. El cargador tiene una serie de luces de distintos colores, continúe cargándolos hasta que la luz verde del cargador se encienda indicando que las baterías se han cargado por completo.

El cargador no deberá conectarse en la caja de baterías mientras el cable de electricidad este conectado a dicha caja. En caso de encender el cargador mientras el cable de electricidad esta conectado a la luz podría dañar los controles electrónicos.

ADVERTENCIA

No desconecte el cable de electricidad hasta que las llantas se hayan detenido por completo (que la luz azul se apague). Si usted desconecta el cable de electricidad antes de que la luz azul se apague, las llantas permanecerán girando por un largo tiempo antes de detenerse, pero, si la electricidad se corta, la luz azul no se prenderá como aviso. El oprimir el botón rojo causará que la máquina de fútbol Sidekick utilice la potencia del motor para detener las llantas, la luz azul se apagará únicamente cuando hayan terminado de girar.



Cambiar la velocidad del balón

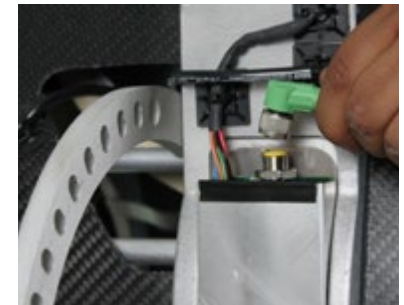
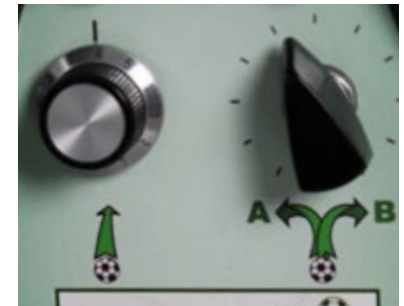
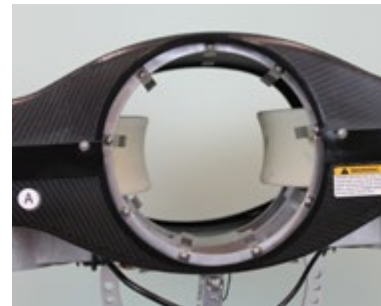
Puede ajustar la velocidad en cualquier momento encendiendo el indicador de velocidad "speed". La alta numeración corresponde a una mayor velocidad. La velocidad mínima (0 en el indicador) es de 20 mph (8.5 m/s). La velocidad más alta (10 en el indicador) es de 70 mph (30 m/s). Las velocidades intermedias son proporcionales, por ejemplo, el número 5 es una velocidad promedio de 55 mph (19 m/s).

Se presentará un retraso de 1 o 2 segundos después de que el marcador de velocidad se encienda y antes de que la luz verde se apague para indicar que la velocidad se ha modificado.

Cuando la luz verde se encienda, en la máquina de fútbol Sidekick, quiere decir que la nueva velocidad ha sido modificada y esta lista para lanzar el siguiente balón.

ADVERTENCIA

No exceda las velocidades recomendadas para el jugador o jugadores que recibirán el balón. Por regla general no exceda la velocidad con las que el jugador o los jugadores están acostumbrados a entrenar y a experimentar en sus partidos sin la máquina de fútbol Sidekick. El uso de una velocidad excesiva puede causar graves lesiones.



Cambio de dirección

Ajuste el cambio de dirección girando el "Spin Pointer" (perilla de efecto).

Cuando la marca de la perilla apunte hacia arriba, no habrá ningún efecto y el balón tendrá un vuelo irregular.

Girar el Spin Pointer (perilla de efecto) hacia la izquierda causará que el balón tenga efecto sobre su vuelo hacia el lado "A" del protector de las llantas. Girando la perilla hacia la derecha causará que el balón tome efecto sobre su vuelo hacia el lado "B".

Mientras más se gire la perilla hacia arriba, mayor será el efecto del balón. Cada marca corresponde aproximadamente a 2 revoluciones por segundo, hasta un máximo de 10, a pesar de la velocidad.*

Existirá un retraso de 1 o 2 segundos después que el Spin Pointer (perilla de efecto) se encienda y antes de que la luz verde se apague para indicar que la velocidad ha cambiado.

Cuando la luz verde se enciende, la máquina de fútbol Sidekick se encuentra dentro de la nueva programación lista para lanzar el siguiente balón.

Nota: El balón tendrá mayor efecto debido a que gira más, a bajas velocidades que a velocidades más altas. Si usted no está obteniendo el efecto deseado, intente bajar la velocidad. Si el balón no se está desplazando lo suficientemente lejos, en vez de incrementar la velocidad, trate de incrementar el ángulo del efecto para incrementar la cantidad de backspin (efecto hacia atrás) en el servicio. El backspin (efecto hacia atrás) ayuda a mantener el balón en el aire por más tiempo, de tal manera que el efecto hacia los laterales llevará más tiempo para lograr el vuelo del balón hacia los lados.

Nota: La velocidad máxima de las llantas nunca será mayor a 70 mph (30m/s) a pesar de la programación del efecto. Por lo que las revoluciones por segundo de la dirección del efecto serán menores en programaciones de velocidad arriba de 8-9, que velocidades más bajas para la misma posición del Spin Pointer (perilla de efecto).



Backspin (efecto hacia atrás)

Cambio de dirección con Backspin (efecto hacia atrás)

Topspin (efecto hacia adelante)

Cambio de dirección con Topspin (efecto hacia adelante)

Backspin (efecto hacia atrás)

El giro más común es el backspin (efecto hacia atrás). El pie se desliza ligeramente bajo el balón, haciendo que la parte superior gire hacia atrás dirigiéndose a su objetivo. La presión del balón es hacia arriba, mientras que lo opuesto hacia abajo por el efecto de gravedad. Un servicio de backspin (efecto hacia atrás) aparenta tener una trayectoria muy plana seguida de una caída brusca. El backspin (efecto hacia atrás) es el giro más común a la hora de pasar el balón en tiros a gol.

Con la máquina de fútbol Sidekick, el backspin (efecto hacia atrás) se alcanza rotando el spin index (perilla de programación) al extremo para que las llantas se posicionen perpendiculares al piso, y programando el cambio de dirección para apuntar hacia la letra que aparece en la parte superior del protector de las llantas (B en el primer ejemplo que se presenta en la página anterior). El rango más común de entrenamiento para el backspin (efecto hacia atrás) es 4-6 rps (2-3 marcas en el indicador).

Swerve (cambio de dirección)

A una combinación de sidespin (efecto de lado) ya sea con topspin o backspin se le llama "swerve". El swerve está relacionado con la destreza del servicio o el disparo.

Un swerve con backspin se usa para alcanzar una trayectoria plana con efecto al final, como el inswinging (efecto hacia adentro) o un outswinging (efecto hacia afuera) con tiro de esquina, dando efecto al balón hacia el lado de un tiro libre, o dando efecto al balón para interceptar a algún jugador. Esto se muestra en el segundo ejemplo de la página anterior. La perilla del spin pointer (perilla de efecto) apunta hacia la B y el spin index (perilla de programación) se programa por lo que B es más alto que A, de tal manera que el balón trata de tener un efecto hacia arriba con dirección hacia la derecha de B.

Un tiro libre con intención hacia arriba y volado por lo general tiene parte del efecto de lado largo, así como una pequeña parte del efecto. Esto se muestra en el tercer ejemplo de la página anterior. La perilla del spin pointer (perilla de efecto) apunta hacia B, y B es más bajo que A, ocasionando que el balón trate de tener efecto hacia abajo y a los lados de B. El efecto aparente puede ser un poco alto aún con un golpe brusco al balón debido a la combinación de la gravedad y a la simbiosis que se hace para llevar el balón hacia abajo. Un swerve con topspin no es común durante el juego y normalmente se presenta cuando el balón es golpeado cuando está en el aire.

Topspin

El opuesto del backspin es el topspin, en donde la parte de arriba del balón gira hacia el objetivo, y la parte baja del balón trasera gira hacia el pateador. Esto causa que el balón caiga bruscamente hacia el piso. El Topspin normalmente se ve cuando el balón se patea sobre el piso; es muy difícil hacerlo con un balón que se encuentre sobre la superficie del campo. No es común que se haga un topspin sin hacer la parte del efecto de lado, pero

ocurre. Es mas común verlo desde un punto en donde el balón esta en el piso y cae hacia abajo visto de abajo hacia arriba del larguero.

Con la máquina de fútbol Sidekick, el topspin se logra de la misma forma que el backspin hay que apuntar la perilla hacia la parte baja de las dos letras en el protector de las llantas (B en el ejemplo que se muestra).

Pure Sidespin (efecto de lado)

El sidespin (efecto de lado) se ve rara vez en partidos. La máquina de fútbol Sidekick puede lanzar un sidespin (efecto de lado), pero en la práctica de entrenamiento es de muy poco uso; casi todos los servicios en el juego incluyen por lo menos algo de backspin o topspin. Si usted quisiera utilizar únicamente el sidespin con la máquina de fútbol Sidekick, programe el la perilla de programación (spin index) de tal manera que las llantas queden paralelas al piso, después gire la perilla del indicador en la dirección que desea que el balón tome efecto.

Sin efecto

El tiro a gol más fuerte, que a los porteros más les desagrada es cuando no hay efecto. A esto se le llama "knuckleball" o "flutterball". El balón parece escaparse y zigzaguear en el aire. Sin ningún efecto, su trayectoria en el aire es impredecible.

La máquina de fútbol Sidekick mandará un servicio en cualquier programación de la perilla de programación siempre que la perilla apunte directamente hacia arriba.



Apuntar hacia la derecha o izquierda

Para cambiar la dirección hacia el lado izquierdo o derecho, levante la perilla de la plataforma giratoria y utilícelo para girar a la posición deseada.

Existe una escala en cada lado de la plataforma giratoria que se usa como referencia, o bien para repetir algún tiro que le haya gustado durante el entrenamiento previo, que sobresalga en su diagrama.

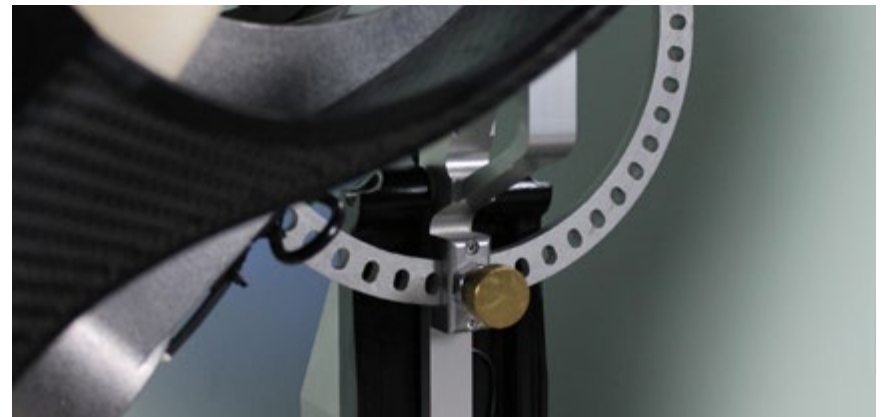
Hay 19 diferentes programaciones disponibles izquierdo/derecho, cubriendo un rango de 26 grados de movimiento hacia la izquierda y 26 grados hacia la derecha de la línea del centro.

Por lo general esto proporcionará la suficiente precisión en el entrenamiento. Sin embargo, si usted necesita especificar entre dos paradas de la mesa giratoria, la manera más simple es rodar la máquina de fútbol Sidekick hacia los lados. A 20 yardas, una marca en la perilla de programación corresponde alrededor de 4 pies (1.3 m), por lo que a esa distancia usted no necesitará moverse mas de la mitad de esta distancia -2 pies (0.6m)- con el objetivo de golpear el punto exacto mientras este asegurado en la parada de la plataforma giratoria. Igualmente podrá voltear la máquina de fútbol Sidekick para ajustar ligeramente la perilla hacia el izquierdo/derecho entre las paradas de la mesa giratoria, para distancias mas largas; generalmente, al girar la manija del carrito y moviéndole unas pocas pulgadas es suficiente para cambiar el ángulo por uno o dos grados.

Cambiar el ángulo de elevación

Para cambiar la dirección hacia arriba o hacia abajo, gire la manija negra y redonda que se encuentra por debajo del panel de control. Esto proporcionará un control muy preciso del ángulo hacia arriba.

A 20 yardas, un giro completo de la manija corresponde alrededor del diámetro de un balón. El rango es de horizontal a 35 grados partiendo de una línea horizontal.



Cambio el eje de giro

Cambiando el eje del giro,

1. Tome firmemente un lado del protector de las llantas con una mano,
2. Jale hacia el frente de la máquina de fútbol Sidekick y tome la manija de giro con la otra mano,
3. Gire el protector de las llantas a la posición que desea, suelte la manija de giro
4. Libere el protector de las llantas.

Hay 25 posiciones disponibles. Cuando las llantas están paralelas al piso, la posición que corresponde es para un efecto de lado. Cuando las llantas se encuentren perpendiculares al piso, corresponde ya sea a un backspin o a un topspin (esto dependerá de la programación del indicador del giro). Las posiciones intermedias son una combinación de ambas.

Desmontaje y Transportación

La máquina de fútbol Sidekick deberá ser trasladada de un lugar a otro utilizando la manija del carrito siempre y cuando se tenga el cuidado de no permitir que ningún objeto o parte del cuerpo entren dentro del protector de las llantas, la máquina puede cambiarse de lugar dentro del mismo campo mientras las llantas estén girando siempre y cuando se encuentren sobre una superficie lisa por donde pueda moverse. Si por alguna razón es necesario sacarla del campo, primero use el botón rojo "Off" y espere a que las llantas se hayan detenido por completo.

PRECAUCION. Trasladar la máquina de fútbol Sidekick sobre una superficie deteriorada o inclinada podría volcarla, causando un fuerte daño a la máquina y creando un alto riesgo de lesiones. Si usted no cuenta con una superficie lisa, presione el botón rojo para detener las llantas antes de mover la máquina de fútbol Sidekick a una nueva posición.

Si necesita transportar en un vehículo la máquina de fútbol Sidekick de un lugar a otro, y no tiene el espacio suficiente para trasladarla completamente armada (generalmente puede ser trasladada en camionetas vans o grandes SUVs) la máquina rápidamente puede desarmarse en 4 partes, las cuales son la caja de baterías, el carrito, la manija del carrito y el cuerpo de la máquina para el entrenamiento (la parte que hace todo el trabajo para acelerar el balón).

- Desconecte el cable de energía eléctrica a la caja de baterías. Para lograrlo, oprima el botón en la parte superior de la clavija mientras lo jala del enchufe. Si la clavija no sale fácilmente entonces presione hacia abajo suavemente para retirarlo de la caja de baterías.
- Levante la caja de baterías del carrito.
- Quite la manija del carrito moviendo el muelle (resorte): Recomendamos guardar el resorte en los orificios que se encuentran al final de la manija. Guarde la manija del carrito dentro del eje central del carrito.

- Tenga cuidado en no dejar caer el cuerpo de la máquina, quite los dos tornillos que sostienen el cuerpo al carrito y levántelo del mismo.
- Si es necesario, las llantas del carrito se pueden quitar desatornillando las tuercas que lo sostienen en su lugar.

La máquina de fútbol Sidekick se empacó con un bloque de espuma diseñado especialmente para ayudar a transportar la máquina, el cual puede servir para ayudar a transportar el cuerpo de la máquina. Esta espuma esta diseñada para permitir que el cuerpo de la máquina se pueda acostar de manera horizontal en la parte superior del carrito sin tener que rodarla o maltratarla. Se puede acostar sobre una superficie como el piso de la cajuela de un automóvil o entrar en la parte de arriba del carrito.

De esta forma su máquina de fútbol Sidekick estará lista para desmontarse y transportarse ya sea en la parte trasera de un vehículo o en otras situaciones que se presenten.

Limpieza y Mantenimiento

La máquina de fútbol Sidekick requiere de un mínimo mantenimiento en circunstancias normales, los únicos dos requerimiento que la máquina necesita son mantenerla limpia y tener el cuidado necesario con las baterías. Existen algunos cuidados referente al medio ambiente que le permitirán mantener su máquina de fútbol Sidekick en buenas condiciones por varios años.



Limpieza

Es importante limpiar la máquina de fútbol Sidekick con el propósito de mantenerla limpia de suciedad y contaminantes tales como lodo o pedazos de pasto, arena o goma de superficies artificiales.

Las partes más importantes de la máquina es la goma de la superficie de las llantas que se encuentra dentro del protector de llantas. Estas llantas están fabricadas con un material especializado patentado diseñado específicamente para la máquina de fútbol Sidekick. Debe de mantenerse limpio para que estas puedan agarrar correctamente el balón. De igual forma, cualquier contaminante en las llantas puede ser expulsado a altas velocidades, creando un riesgo para su seguridad.

Para limpiar las llantas de tracción, asegúrese primero que nada que el cable eléctrico este desconectado y las llantas estén detenidas por completo. El mejor limpiador para su rutina de limpieza y evitar suciedad y contaminantes es agua limpia en un atomizador y frotar las llantas con un trapo limpio y suave. Cualquier químico o contaminante de aceite debe removerse de las llantas usando un aguarrás y un trapo limpio y suave, aplique el aguarrás al trapo y después use el trapo para limpiar las llantas, permita que el aguarrás se evapore por completo de las llantas antes de usarlas para evitar cualquier daño tanto para las llantas como para el balón, el olor del aguarrás debe desaparecer antes de usar la máquina. La suciedad y otros contaminantes en otras partes de la máquina de fútbol Sidekick deberá limpiarse con agua o cualquier otro limpiador doméstico que sea suave y un trapo limpio. Es muy importante que no quede ningún residuo en las llantas de tracción, especialmente aceites limpiadores como limpiadores a base de naranja. La manera más fácil para evitar esto es aplicar en el tapo el limpiador, únicamente en donde sea necesario, en lugar de rociar el limpiador directo en la máquina, lo que puede causar que el líquido se quede en las llantas. Limpiadores de vidrio a base de amoníaco son una buena elección ya que se evaporan rápida y completamente, sin dejar residuos. Si usted sospecha que algún residuo se haya quedado en las llantas, siga los pasos anteriormente mencionados para utilizar el aguarrás para limpiar las llantas.

Recargando las baterías de la máquina de fútbol Sidekick

Referencia rápida



Importante:

Cada vez que termine de usar la máquina de fútbol Sidekick y las llantas se hayan detenido totalmente, desconecte el cable de energía eléctrica.

Dejar el cable de energía eléctrica conectado mientras la unidad no se está usando, reducirá significativamente la vida de las baterías.

Recargue las baterías cada vez que las use, o bien una vez al mes, si es que la unidad no se ha utilizado.

Primero, desconecte el cable de energía eléctrica de la máquina Sidekick.

Segundo, conecte el cargador en la batería de la máquina de fútbol Sidekick. Tercero, conecte el cargador a la alimentación de corriente principal.

La luz roja, deberá encenderse, seguida de la amarilla y después de la verde. La luz verde encendida, indica que las baterías se han cargado por completo, normalmente esto tarda entre 1 y 4 horas.

Si la luz azul se enciende es que algo no está funcionando correctamente, puede ser que las baterías no estén cargadas y se deban reemplazar o exista un problema dentro de la caja de baterías relacionado con los cables, de ser así, contacte a Seattle Sport Sciences, Inc.

Cuidado de las baterías

Las baterías que utiliza la máquina de fútbol Sidekick no necesitan mantenimiento y son recargables. Su vida dependerá del número de veces que sean recargadas y si se han descargado completamente. Si no se cargan por completo y se dejan a un nivel bajo, su vida será más corta por lo que le recomendamos cargar las baterías al máximo después de cada sesión de entrenamiento aún cuando tengan suficiente carga para ser usadas en una sesión de entrenamiento. Eventualmente, las baterías perderán su capacidad para mantener la carga completa. Cuando esto suceda por favor contacte a Seattle Sport Sciences, Inc., para comprar un repuesto de baterías. Generalmente este tipo de baterías tienen un ciclo entre 500-1000 recargas dependiendo el cuidado que se les de.

Aspectos ambientales

La máquina de fútbol Sidekick esta diseñada con materiales que resisten la degradación de rayos (UV), la radiación es inevitable en períodos largos de exposición al sol, por lo que recomendamos guardar la máquina de fútbol Sidekick ya sea en interior o con alguna cubierta de material opaco especial para rayos UV.

La máquina de fútbol Sidekick garantiza su uso en ambientes con temperaturas hasta 95 grados Fahrenheit (35 grados Celsius). El uso de la máquina en temperaturas más altas, podrá ocasionar un funcionamiento irregular o daños al circuito electrónico de la caja de control. Las altas temperaturas a las que se someta la máquina en climas cálidos durante su almacenamiento o transportación no afectan a la misma siempre y cuando no este conectada a la toma de corriente. En un ambiente caluroso recomendamos que deje girar las llantas por lo menos 5 minutos antes de lanzar el primer balón, con el fin de que las llantas generen aire el cual permita enfriar la superficie de las llantas, así como el interior del protector de las llantas.

La máquina de fútbol Sidekick garantiza su uso en ambientes con temperaturas hasta 32 grados Fahrenheit (0 grados Celsius). El uso de la máquina en ambientes más fríos, podrá ocasionar un funcionamiento irregular en el circuito electrónico y llantas resbaladizas contra la superficie del balón. La máquina de fútbol Sidekick no esta diseñada para lluvia, llovizna, o nieve. Recomendamos guardarla en un lugar seco, la humedad que pueda presentarse durante una sesión de entrenamiento no dañará la máquina. La humedad podrá afectar la capacidad de las llantas para agarrar y acelerar el balón, aumentará la posibilidad de que este resbale con la humedad así como con temperaturas más frías. Como regla general, mientras más humedad haya menor será la velocidad que se necesite para mantener una precisión más alta. A velocidades más altas, es probable que se resbale, pero permanecerá dentro de un rango dentro del cual se pueda entrenar. Para aumentar las capacidades de la máquina de fútbol Sidekick y que esta agarre el balón en condiciones de humedad, usted puede: (1) quitar el exceso de humedad del balón antes de introducirlo a la máquina usando un trapo de microfibras sintéticas (el tipo de trapo con el que se secan los automóviles), (2) proteja las llantas de la lluvia y la nieve con un toldo, (3) reduzca la velocidad del servicio, y (4) de un mayor tiempo entre un tiro y otro, con el fin de que las llantas se roten y esto les ayude a secarse.

Aunque la máquina de fútbol Sidekick esta fabricada con materiales que resisten la corrosión por sal, aire salado, exposiciones frecuentes y prolongadas a rocío salinos, eventualmente causará corrosión en el metal y en las partes de plástico. En dichas condiciones, es especialmente importante que la máquina de fútbol Sidekick se limpie con agua regularmente para remover los depósitos salinos.

PRECAUCIÓN

Guarde una distancia prudente frente a la máquina. En caso contrario podrá ocasionar graves daños, incluyendo lesiones cerebrales o afectaciones a los ojos, causados por balones o contaminantes como lodo o pedazos de pasto lanzados a altas velocidades.

PRECAUCIÓN

Para evitar lesiones en pies, manténgalos fuera de la barra.

ADVERTENCIA

Únicamente deberá usar un balón inflado del número 5, dentro del protector de las llantas. OTROS OBJETOS PUEDEN CAUSAR GRAVES LESIONES, INCLUSO LA MUERTE DEBIDO A PARTES DEL CUERPO QUE PUEDAN QUEDAR ATORADAS POR LAS LLANTAS GIRATORIAS O PROYECTILES LANZADOS A ALTAS VELOCIDADES.

ADVERTENCIA

PARA EVITAR LESIONES GRAVES E INCLUSO LA MUERTE PARA EL OPERADOR Y OTROS, LEA Y SIGA TODAS LAS INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD EN EL MANUAL DEL USUARIO.

Los niños deberán de ser supervisados en todo momento.

Mantenga una zona de seguridad frente a la máquina.

Antes de lanzar el balón asegúrese de que lo están esperando.

No exceda la velocidad recomendada para los jugadores.

Use únicamente un balón inflado del número 5.



Apéndice: Etiquetas de Seguridad

La máquina de fútbol Sidekick cuenta con 4 etiquetas de seguridad salidas de fábrica, las cuales se muestran en las siguientes fotografías en sus posiciones originales. Si alguna etiqueta de seguridad se daña, usted deberá reemplazarlas para que el operador u otros estén alerta de los peligros y reglas de seguridad para la máquina de fútbol Sidekick. Las etiquetas de reemplazo se encuentran en la siguiente página para que puedan ser impresas y cubiertas con cinta adhesiva transparente o bien puede obtener etiquetas nuevas directamente de Seattle Sports Sciences, Inc.





GLOBALWMÉXICO

SPORTS INTELLIGENCE

www.globalwmexico.com